gwiezdny pirat

#44: październik 2011

niezbędnik miłośnika RPG



Grafika: Sławomir Maniak

NIEUSTĘPLIWY...
NIEPOKONANY...
WBREW BURZY I NAPOROWI...

ODCHUDZONY, LECZ PUNKTUALNY!

W numerze m.in:
- NEUROSHIMA: Córy La Muerte
- NOWA ERA: Nie zabijaj za ikony!
- KONWENTY: Kocioł i targi w Essen

scenariusze - dodatki - postacie - newsy - handouty - recenzje - poradniki - almanachy



NASZA MASKOTKA NA TARGACH W ESSEN. PRZYNIOSŁA NAM SZCZĘŚCIE!



CÓRY LA MUERTE



ESSEN SPIEL 2011



KOCIOŁ 2011



NOWA ERA: FELIETONY



MAKING OF NEW YORK #1

WSTĘPNIAK

Cytując pana eksmarszałka Zycha, „Nie po raz pierwszy staje mi...”

Znów przychodzi mi napisać wstępniaka. Fajna sprawa mieć trybunę na samym, samym początku pisma, przed wszystkimi artykułami, felietonami i erpegowym mięsiwem. Jak dają, to trza brać - niniejszym skazuję Was na kolejne starcie z moim powitaniem.

Gorzej, że tym razem przypadła mi rola dość niewdzięczna. Otóż będę się musiał trochę potłumaczyć z objętości październikowego numeru. Widzicie - hasło z okładki to nie podpucha, Gwiezdny Pirat jest tym razem naprawdę solidnie odchudzony.

Nie ma co owijać w bawełnę. Przygotowania premier, targi w Essen, maraton z dodatkami... 200% normy, czyli klasyczne przodownictwo pracy.

Trzewik walnął prosto z mostu: „Multi, Pirat jest w twoich rękach. Jeśli masz w rozkładzie jazdy wolny czas na niego, to robimy ten numer. Ale teraz najważniejszy jest Nowy Jork - nie może być sytuacji, że neuroshimowy nationbook nie wypali, bo robiłeś Pirata. Wiesz, co jest grane. Decyduj”.

Czytacie właśnie wstępniaka, więc wiecie, jaka była decyzja. Tyle że zamiast standardowych dwóch dniówek na skład i ostatnie szlify tekstów, zapodałem nieprzekraczalny limit jednej, i to wyłącznie mojej.

Dlatego nie gniewajcie się, że tym razem jest mniej do poczytania. Jak tylko złapiemy trochę oddechu, jak tylko będzie w firmie chwila na fanowskie działania, Pirat znowu napuchnie.

Najbardziej mi żal tych materiałów, które nie zdążyły doczekać się finiszu. Bodaj najbardziej ucierpiał dział Neuroshimy Tactics. Adrian ma niemal gotowy materiał o malowaniu figurek, ja - kolejny odcinek makietowania i nowy scenariusz rozgrywki. Wiem też o materiałach innych autorów, które dotrą odrobinę za późno. Nie przeskoczymy tego, trudno!

Póki co zapraszam do lektury - dań może i niedużo, ale za to wyśmienitych.

Rafał Szyma

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl Redaktor Naczelny: No na pewno nie Piotr Haraszczak; Współpracują współpracownicy; Współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. ISSN 1898-2700 Nakład: publikacja internetowa

Patryk „MuzG" Puliński, Bartosz „Bartosh" Majorczyk

Festiwal Kocioł

Misja brygady specjalnej

W pewien niespodziewanie piękny sobotni poranek grupa czterech śmiałków postanowiła na rozkaz generała Ignacego udać się na front okupowanego przez Molocha miasta Warsaw, leżącego w głębokich trzewiach Europy.

Przy pierwszych promieniach wrześniowego słońca przypuścili szturm na monumentalny kompleks budynków starej Politechniki. Ich pierwszym łupem padł Wydział Inżynierii Środowiska, obfitujący między innymi w sprzęt komputerowy oraz w coś, co im się nawet nie śniło – magazyn gier, należący do najstarszego na tych ziemiach stowarzyszenia graczy – wśród żołnierzy krążyły legendy o tym miejscu, dlatego serca zabiły im mocniej, gdy znaleźli się w pobliżu wejścia.

Nad zniszczonymi drzwiami skrzypiał pordzewiały szyld „Agresor" – trzymający się wbrew prawom fizyki na ostatnim gwoździu krzywo wbitym w skorodowaną deskę tego, co kiedyś stanowiło framugę. Niestety widać było, że ktoś przed nimi miał ten sam pomysł i oprócz kilku połamanych krzeseł czy walających się śmieci nie znaleźli nic ciekawego. Wychodząc z pomieszczenia kapitan Bartosh zauważył kątem oka jakiś błyszczący przedmiot, na którego powierzchni zatańczyły promienie słońca, przebijające się przez zabite deskami okno. Podniósł niewielką, metalową figurkę żołnierzyka, pomalowaną barwami Posterunku i uśmiechnął się – „Sierżancie Jarema, spójrzcie co za uderzające podobieństwo do naszego starego druha, Muzga. Szkoda, że go tu z nami nie ma…"

Tak mogłoby wyglądać to miejsce po wojnie atomowej, dziś jest zgoła inaczej. W dniach 24-25. września na terenie Politechniki Warszawskiej odbył się Festiwal Gier Planszowych „Kocioł", który przyciągnął prawie dwa i pół tysiąca gości. Grupa „RPGwardia" miała zaszczyt reprezentować Wydawnictwo Portal. A działo się! Tłumy ludzi odwiedziły ten przybytek, dzieciaki ciągnęły swoich rodziców od stoiska do stoiska, a weterani fandomu mogli znaleźć chwilę wytchnienia w ogromnym gamesroomie mieszczącym się w Starej Kotłowni. U Nas furorę robiła makieta Zombiaków, która przyciągała młodszych i starszych. Dwoiliśmy się i troiliśmy z Bartoshem, tłumacząc zasady tej zarąbistej karcianki, ku naszemu zaskoczeniu szła jak świeże bułeczki – przecież jest na rynku nie od wczoraj! Tymczasem Sinister z Jaremą dzielnie prowadzili postapokaliptyczną gralnię – też mieli





Zwycięzcy konkursów oraz najmłodszy uczestnik (Również uhonorowany nagrodą)

mnóstwo roboty. Chłopaki urządzili turniej Zobiaków i Hexa, tłumaczyli zasady i grali w inne gry. Sporo pracy, ale w końcu dwa dni grania non stop to coś, o czym marzy każdy, kto na co dzień nie ma na to czasu. Z zazdrości postanowiliśmy z kolegą z Graala zagrać w RPGa i pomiędzy falami klientów Bart odkrywał przed nami arkana swojego autorskiego systemu.



Stoisko Wydawnictwa Portal


Makieta Zombiaków

Czas zleciał niesamowicie szybko, nawiązaliśmy wiele ciekawych znajomości i świetnie się bawiliśmy. Co do organizacji, to wszystko przebiegło miło i bezboleśnie, ludzie chodzili uśmiechnięci od ucha do ucha, a na parterze można było się posilić w uczelnianej pizzerii. Budynek jest tak wielki, że spokojnie pomieściłby i trzy razy tyle gości, także z niecierpliwością czekamy na kolejne wydarzenie z tej serii. Pozdrawiamy kolegów z Agresora i gratulujemy sukcesu podczas pierwszego festiwalu

– Panowie, kawał dobrej roboty! Możecie na nas liczyć przy kolejnym przedsięwzięciu.

Z RELACJI BARTOSHA:

Zaczęliśmy w sobotę o świcie. Po przetransportowaniu towaru przystąpiliśmy do radosnego oplakatowania całego konwentu. Portal był niemal na każdej ścianie, informując, gdzie jest stoisko z grami oraz nasza prywatna Gralnia, a tam fascynaci gier planszowych w super warunkach będą mogli cieszyć się swoją ulubioną rozrywką pod okiem naszych instruktorów i pomocników. Martwiliśmy się, że na rozłożenie towaru dostaniemy za mało miejsca ze względu na ograniczoną przestrzeń przeznaczoną na tego typu działalność. Na nasze szczęście jedna z firm nie dojechała, co pozwoliło nam na zupełną swobodę w projektowaniu stoiska, gdzie będziemy prezentować gry Wydawnictwa Portal. Godzina rozpoczęcia konwentu, wszystko jak pod igłę, oczekujemy na konwentowiczów. Godzinę później mieliśmy już pełne ręce roboty. Idealnie współgrał system połączenia sprzedaży gier z możliwością ich przetestowania przed zakupem. Potencjalni klienci przychodzili do stoiska, gdzie ja i MuzG zachwalaliśmy określony produkt oraz przeprowadzaliśmy krótką prezentację zasad, po czym odsyłaliśmy do naszej gralni, gdzie Sinister i Jarema czuwali nad wszystkim, tłumacząc zasady, nadzorując rozgrywkę i wyjaśniając wszelkie wątpliwości. Wielokrotnie zadowoleni konwentowicze wracali potem do nas z chęcią zakupu gry. Pierwszy dzień upłynął pod znakiem Zombiaków.

Dzień drugi. Śpimy trochę dłużej. Postanowiliśmy zmienić nieco wystrój stoiska, aby swoim wyglądem przyciągało przechodzących obok uczestników imprezy. Zadziałało. Broń ASG, hełm oraz inne elementy wojskowego ekwipunku rozstawione między poszczególnymi grami działały jak wabik. Niedziela miała upłynąć pod znakiem organizowanych przez nas konkursów, toteż postanowiliśmy przenieść naszą małą gralnie, bliżej głównego Gamesroomu, aby uczestnicy którzy zapisywali się przy wypożyczalni mogli od razu po wyjściu trafić na ławki z napisem „Portal". Konkursy i turnieje cieszyły się dużym zainteresowaniem, a poszczególne rozgrywki przyciągały wielu widzów. Tym razem dominacja Zombiaków nie była


Sinister podczas przygotowywania Gralni


Jarema objaśnia zasady 51. Stanu

aż tak wyraźna, oddając pole takim tytułom jak 51. Stan oraz Neuroshima Hex.

Nadszedł koniec dnia drugiego i zarazem zakończenie całej imprezy. Zdarte gardła, rozbiegany wzrok, uśmiechnięte paszcze, w poczuciu dobrze zrealizowanego zadania. Była to pierwsza impreza na której przyjęliśmy na siebie tak dużo obowiązków. Dostarczyło nam to wiele cennego doświadczenia. Zrozumieliśmy jak ciężką pracą jest ogarnięcie takiego przedsięwzięcia. Z czystym sumieniem mogę przyznać, że daliśmy radę.



fot. Jakub Niedźwiedź, boardgamegeek.com

Ignacy Trzewiczek

Po Essen

Portal na targach gier Essen Spiel 2011

Wróciliśmy. Nie powiem, że już odespaliśmy targi. Nie powiem, że stanęliśmy na nogi i jesteśmy gotowi do nowych zadań. Minie jeszcze kilka dni nim złapiemy oddech i wrócimy do normalnego trybu pracy.

Dlaczego tak dużo czasu potrzebujemy w tym roku? Bo wykonaliśmy tytaniczny kawał dobrej roboty, bijąc wszystko to, czego dokonywaliśmy do tej pory. Te targi pod każdym elementem były niesamowite…

W tym roku mieliśmy – na nasze moce – gigantyczne stoisko. Dzięki połączeniu sił z naszym dystrybutorem, firmą Rebel udało nam się powiększyć 3 krotnie (trzy-krot-nie!) powierzchnię stoiska z roku 2010. To olbrzymia przestrzeń z osobną częścią na sprzedaż, z osobną częścią na gry (sześć stolików szczelnie zapełnionych graczami!), z dodatkowymi czterema stanowiskami do prezentacji gier. Do tego stosy gier, ponad trzy tysiące pudełek (Nowa Era, Pret-a-Porter, Neuroshima HEX, 51. Stan, Zombiaki) i silny zespół Portalu liczący w tym roku łącznie 7 ludzi.

To było największe przedsięwzięcie w naszej historii w Essen. W naszej hali (hala 4) byliśmy jednym z największych stoisk (byliśmy znacząco więksi od takich marek jak np. CGE czy Wizkids!), jednym z najtłumniej obleganych przez graczy grających w nasze gry oraz w gry Rebela. To była masakra. Kiedy w ubiegłych latach mówiliśmy, że było ciężko, to było nic. To był tylko wstęp do tego co jest prawdziwą masakrą. W tym roku była prawdziwa masakra. Było niesamowicie.

Nowa Era zdobyła nagrodę G@mebox Star i ocenę 10/10 przyznawaną przez Franka Kulkmana (najważniejszy niemiecki recenzent, od wielu lat prowadzący kultowy serwis boardgame.de relacjonujący co roku targi w Essen), Pret-a-Porter znalazła się w trójce najlepszych gier targów według tego serwisu, a video prezentacja PaP na BGG znalazła się – o ile zdołaliśmy sprawdzić oglądalność poszczególnych filmów – w piątce najczęściej oglądanych video serwisu BoardGameGeek.

Sprzedaliśmy wszystkie egzemplarze Nowej Ery. Sprzedaliśmy wszystkie egzemplarze Pret-a-Porter. Sprzedaliśmy większość Neuroshimy HEX oraz 51. Stanu. To super uczucie wracać - co roku! - z pustymi ładowniami.

Wróciliśmy mega szczęśliwi.

Mega zmęczeni.

I pierwsze co zrobiliśmy to mega awanturę w drukarni. Nowa Era PL jest już gotowa. Zaraz trafi w Wasze ręce. A po niej Neuroshima HEX: Duel. A po niej kolejne hity. Bo wena nie daje nam spokoju.

Chwila odsapki i zabieramy się za prace nad hitem 2012. Wypatrujcie przecieków…

Piotr Haraszczak

Sensacja i przygoda

Dodatek do Savage Worlds PL

Materia o której traktuje podręcznik Sensacja i Przygoda jest dobrze znana co bardziej wiekowym graczom i mistrzom gry. Można by rzec, że to nic nowego – gry osadzone w latach 20. i 30. ukazywały się już w rodzimym języku i tak jak Zew Cthulhu potrafiły podbić serca tysięcy graczy.

Konwencję pulpową eksplorowano też w piśmie Portal, w pamiętnych artykułach Kino Nowej Przygody. Czy zatem warto wyjść na spotkanie Sensacji i Przygodzie? Moim zdaniem warto, bo pozycja ta znacznie szerzej opisuje to, co wspomniane wyżej publikacje.

Nie będę rozpisywał się nad tym czym jest Pulp – podręcznik Sensacja i Przygoda świetnie zrobi to za mnie, jednak pozwolę w wielkim skrócie przybliżyć to pojęcie. Pulp jest jak dobre kino klasy B, efekciarskie i emocjonujące, sztampowe jeśli chodzi o konstrukcję bohaterów, lecz zaskakujące w warstwie fabularnej, naszpikowane zwrotami akcji, zapierającymi dech w piersiach popisami kaskaderskimi, wybuchami i tym wszystkim, czym kino nas raczy, abyśmy siedzieli z rozdziabionymi ustami. Sam termin odnosi się jednak nie tyle do kina ile do literatury, którą w latach 20. i 30. każdy mógł kupić za parę groszy, aby odciąć się na chwilkę od rzeczywistości i przenieść w świat ekstremalnych wrażeń – groszowe opowieści był tanie, pisane tak, aby najprostszy robotnik mógł z radością oddać się lekturze i mieć ochotę na więcej.

Tematyka groszowych opowieści była bardzo szeroka od westernu, przez scienc-fiction, od egzotycznych przygód, po zmagania szpiegów, od romantycznych i pikantnych miłosnych opowiastek, po przerażające historie pełne grozy i horroru. Jednym słowem Sensacja i Przygoda – właśnie o tym traktuje najnowszy dodatek do Savage Worlds PL.

W CO GRAMY

Podręcznik rozpoczyna się od wprowadzenia w tematykę konwencji Pulp, jej źródłach i najważniejszych cechach. Już po lekturze, tego krótkiego rozdziału, byłem mocno zadowolony – jak pisałem wyżej – konwencja ta zawiera w sobie przeogromne bogactwo scenerii i inspirujących tematów. Gwarantuje też zabawę na pewnym luzie, bez przesadnego spięcia czy nadęcia, lecz z bardzo wyraźnym i soczystym klimatem (a raczej całą gamą klimatów do wyboru).

Bardzo fajną cechą podręcznika Sensacja i Przygoda jest to, że w każdym rozdziale poświęcono trochę (czasem sporo) miejsca na opisanie spraw związanych z Polską, tak aby mistrz gry, którego nie zaciekawi klasyczny amerykański setting, mógł bawić się w rodzimych klimatach.



KIEDY GRAMY

Najważniejsze wydarzenia lat 30. zostały

wypunktowane w kalendarium. Bardzo lubię tego typu rozdziały w podręcznikach, bo z jednej strony, zawsze znajdę tam wydarzenie, które uszło mojej uwadze, a z drugiej strony każde z nich samo w sobie stanowić może punkt wyjścia do rozpoczęcia lub efektownego zakończenia kampanii.

KIM GRAMY

W rozdziale Bohater znajdziemy całą masą archetypów żywcem wyrwanych z kart powieści groszowych. Co więcej, autorzy nie poskąpili nam cennych wskazówek, pomagających w ich doborze, oraz zasadach konstrukcji drużyny. Wyliczenie kilku z nich pozwoli lepiej zorientować się jaki rodzaj rozrywki oferuje konwencja: As Przestworzy, Arcyłotr, Gangster, Łowca Skarbów, Szalony Wynalazca, Wielki Biały Myśliwy, Władca Dżungli czy Zamaskowany Mściciel to tylko kilka z nich. Oczywiście są i trzy propozycje Polskie – Apasz (taki cwaniak warszawski rodem z Pragi), Kasiarz (niczym Kwinto) oraz Ułan. Do tego oczywiście nowe lub po prostu ważne zawady i przewagi, oraz zasady tworzenia postaci w konwencji Pulp.

PRZECIW KOMU GRAMY

Dochodzimy wreszcie do najważniejszej i najobszerniejszej części podręcznika, która poświęcona jest przeciwnikom. Autorzy podręcznika wyciągnęli z pulpowej literatury doskonałą esencję. Kryje się tu masa inspiracji i świetnych grywalnych pomysłów, od szeroko opisanych nazistów, którzy po dojściu Hitlera do władzy stali się głównymi antagonistami, obecnymi w komiksach, historiach szpiegowskich i przygodowych – wystarczy przypomnieć sobie Indianę Jonesa (który z pulpy czerpie pełnymi garściami). Mamy też komunistów, którzy w późniejszym okresie odgrywali podobną rolę. Oba „gatunki" przeciwników świetnie nadadzą się oczywiście w historiach dziejących się w Polsce.

Pulp-fiction skierowane było do prostego czytelnika, żyjącego w określonych realiach – należy pamiętać, że mentalność człowieka tamtych lata różniła się nieco od naszej, przerażały go trochę inne rzeczy. Wiele lęków skupionych było, podobnie jak u tworzącego wówczas Lovcrafta – choć u niego zagrożenie miało charakter wszechświatowy, to nie szczędził on w swych opowiadaniach niechęci wobec przedstawicieli nieanglosaskich nacji. W Sensacji i przygodzie poświecono dwa duże rozdziały hinduskiej sekcie dusicieli oraz złowrogim chińczykom.

Sensacja i Przygoda do w moim odczuciu jeden z najlepszych suplementów opisujących realia okresu międzywojennego – zawiera całą masę świetnych grywalnych pomysłów na postaci, wątki i przygody. Pulpowa otoczka dodaje temu wszystkiemu jeszcze atrakcyjności. Podręcznik przeczytałem jednym tchem, mimo iż mechaniki Savage Worlds nie darzę specjalnym uznaniem. To po prostu bezdenna kopalnia inspiracji, która posłuży każdemu, kto chce prowadzić fajne przygody w opisywanym okresie – czy to na SWEPL, czy w Zewie Cthulhu czy też na dowolnej innej mechanice.



OCENA: 5
Cena: 39,90; Wydawca: Gramel; Liczba stron: 200; Oprawa: Miękka
Autorzy: Gareth-Michael Skarka, Tomasz Smejlis, Shannon Kalvar, Walt Ciechanowski, Sandy Antunes, Chris Welsh, Jeb Boyt

NEUROSHIMA

ilus. Mateusz Bielski



- Pracujemy nad nationbookiem Nowy Jork. Na początku miesiąca pochwaliliśmy się okładką, a w tym numerze GP Wojtek Doraczyński, jeden z autorów, inauguruje cykl wpisów z cyklu „Pamiętnik projektanta”.

- Pracujemy także nad Skażeniem. Multidej zalega zespołowi z feedbackiem na otrzymane materiały, ale zarzeka się, że „lada dzień” roześle komentarze i plan kolejnych działań.

- Po bardzo neuroshimowym Coperniconie pora na nie mniej neuroshimowy Falkon. W programie atrakcje do wszystkich naszych NS-owych gier: od RPG, przez planszówki i karcianki, aż po NS Tactics z turniejem i warsztatami malowania figurek włącznie. Zapraszamy!

- Drugi numer Newslettera rozesłany! Jesli jesteś fanem Neuroshimy i chcesz wiedzieć, co się dzieje - napisz na szyma@wydawnictwoportal.pl. Kolejny numer już w połowie listopada.

- Fanowska „Federacja Appalachów” jest już na ostatniej prostej. W planach jest premiera pełnej wersji pdf oraz opracowanie kompilacji, która ukaże się w ramach Kolekcji Dodatków Fanowskich.

Wojciech Doraczyński

NOWY JORK:

Twarzą w twarz z legendą

New York, New York... to ciężki orzech do zgryzienia, pomyślałem sobie, gdy przeglądałem pierwszy konspekt nowego dodatku. Plan chłopaków z Portalu przedstawiał się następująco: rezygnujemy z rozbudowanego opisu miasta (bo to nudnawe), trzeba wypuścić książkę nabitą treścią, ale krótką. To właśnie był dla mnie problem!

Pisząc jakikolwiek inny dodatek - chociażby o Missisipi, Pustyni czy Hegemonii - mógłbym bez problemu zamknąć wszystkie niezbędne informacje w tych 128 stronach. Ale ja miałem pisać o... Nowym Jorku!



New York... czujecie te wibracje? Już sama nazwa oddziaływuje na wyobraźnię. Każdy coś słyszał o ogromnej metropolii na Wschodnim Wybrzeżu. Każdy coś o niej wie. To miasto jest legendą, psiakrew. Jak wepchnąć coś takiego w nędzne 128 stron? Nawet w powojennym świecie Neuroshimy Nowy Jork musiał zachować swój niepowtarzalny charakter. Nie jest to kolejna Postatomowa Pipidówa, wyróżniająca się jedynie dużą populacją.

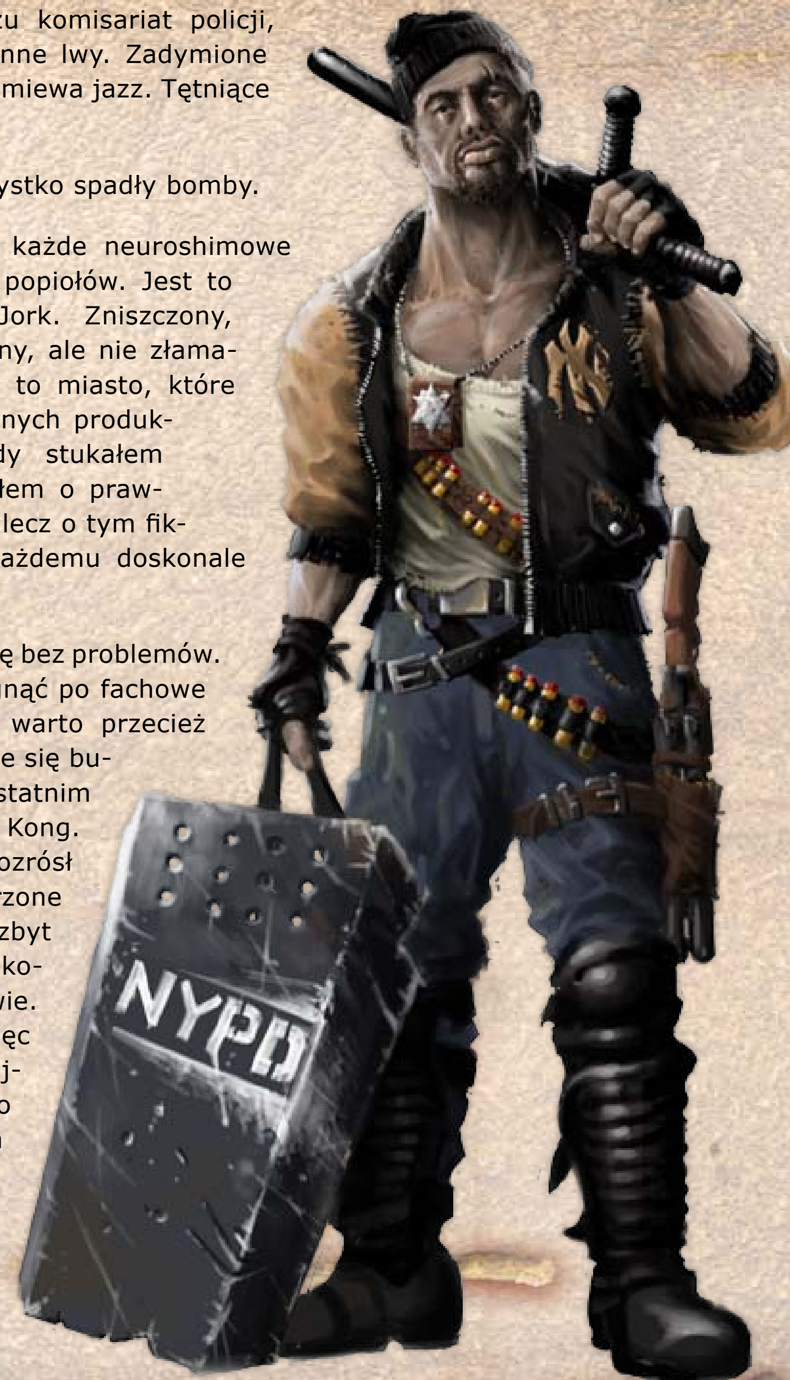
No cóż - kiedy pisze się o mitycznym miejscu, trzeba sięgnąć do mitów. Zamiast przegryzać się przez przewodniki po Manhattanie, zacząłem przypominać sobie wszystkie gry, komiksy i filmy o Nowym Jorku. Popkultura wprost kipi od porywających obrazów tego miasta. Co ważniejsze, są to obrazy, które wszyscy znamy - przecież oglądaliśmy te same filmy. Ta szczęśliwa okoliczność pozwoliła mi skondensować tekst. Nie trzeba wielu słów, by opisać coś, co każdy kiedyś już widział. Lśniące biurowce Dolnego Manhattanu. Mafijne rodziny z Ojca chrzestnego. Ponury Most Brooklyński. Przestępczy Bronx, gdzie w huku wystrzałów szaleje Punisher. Skąpany w strugach deszczu komisariat policji, strzeżony przez kamienne lwy. Zadymione kluby, w których rozbrzmiewa jazz. Tętniące życiem jezdnie GTA.

Oczywiście - na to wszystko spadły bomby.

Tak, Nowy Jork, jak każde neuroshimowe miasto, podnosi się z popiołów. Jest to jednak wciąż Nowy Jork. Zniszczony, spustoszony, zrujnowany, ale nie złamany. Ciągle przypomina to miasto, które widzieliście w niezliczonych produktach popkultury. Kiedy stukałem w klawisze, nie myślałem o prawdziwym Nowym Jorku, lecz o tym fikcyjnym, mitycznym, każdemu doskonale znanym.

Oczywiście, nie obyło się bez problemów. Musiałem w końcu sięgnąć po fachowe opisy i przewodniki - warto przecież wiedzieć, gdzie znajduje się budynek, na który w ostatnim filmie wdrapał się King Kong. Projekt nationbooka rozrósł się też ponad zamierzone rozmiary. Po prostu zbyt dużo filmowych wizji kołatało mi się w głowie. Ostra selekcja była więc niezbędna. To co znajdziecie w dodatku, to tylko część wszystkich pomysłów. To wybrane specjalnie dla Was, najlepsze kąski.

New York... jedyny w swoim rodzaju.





Karolina 'Viriel' Bujnowska

CÓRY LA MUERTE

Samiec twój wróg!

Dawniej, przed bombami, Meksykańcy potrafili się dobrze bawić przy każdej okazji. Nawet święto zmarłych było dla nich okazją do radości. Jeśli zawędrowałeś do jakiegoś miasteczka w pierwszych dniach listopada, to czekała cię niezła biba. Zresztą, wystarczyło po prostu poszukać jakiegoś miejsca, gdzie akurat byli – nie musiałeś opuszczać USA, by wziąć udział w radosnym święcie Meksykańczyków. Festyn, skoczna muzyka, tańce, świetne żarcie, a wszystko doprawione szczyptą groteskowego humoru.

Meksykańcy, gdzie tylko mogli, rozwieszali i ustawiali kolorowe czaszki i całe szkielety poubierane w fikuśne stroje. Wszystko oczywiście dla lepszej zabawy i dobrego klimatu święta. Sami gospodarze też chętnie korzystali z okazji do przebieranek. Nikogo nie dziwiło spotkanie na ulicy faceta w długim płaszczu, któremu spod sombrero wesoło szczerzyła się maska czaszki, albo kobitki w kolorowej, falbaniastej sukni, z kapeluszem na głowie i obowiązkową trupią maską.

Dziś, choć minęło wiele lat, a świat się totalnie zmienił, nadal możesz natknąć się na takich przebierańców. Ale wierz mi, jeśli spotkasz na swojej drodze kolorowo ubraną babkę z emblematem czaszki – a akurat nie trwa święto zmarłych i nie widzisz obok żadnego równie idiotycznie przebranego kolesia – to radzę: bierz nogi za pas! Bo właśnie wlazłeś w drogę jednej z Cór La Muerte! Tylko nie zgłupiej i nie zapatrz się na jej cycki, bo musisz wiedzieć, że one nigdy nie występują pojedynczo. Gdzieś w pobliżu jest więc reszta gangu. Mam nadzieję, że to ci wystarczy do podjęcia w odpowiedniej chwili właściwej decyzji. Pamiętaj chłopie – wiej, gdzie pieprz rośnie!

FACET TO ŚWINIA

Córy La Muerte, czy jak wolisz Córy Śmierci, to jeden z bardziej znanych i - co gorsza – okrutnych gangów Hegemonii. Jeśli nie wierzysz w ich bestialstwo i wyrachowanie, to przyjmij do wiadomości, że należą do nich same kobiety. Prawda, że teraz wszystko zaczyna mieć sens? Należą do niego kobiety w każdym wieku, lecz te dużo starsze nie biorą aktywnego udziału w rozbójniczych wypadach a jedynie służą młodszym radą i pomocą.

Córy działają na terenie Nowego Meksyku, ale spotkać je można i na rubieżach Teksasu, i na drogach prowadzących na Północ od Hegemonii. Nic nie powstrzymuje też dziewcząt przed wypadami w głąb własnego Stanu. Przyświeca im szalona ideologia, podle której faceci są nic nie wartym gównem, z którego powinno się oczyścić świat. Podobno pierwsze Córy pojawiły się już na samym początku istnienia Hegemonii Estevaza. Co tu dużo mówić – czasy mamy teraz takie, że kobiety w całych ZSA nie mają łatwego życia.

W Hegemonii musiało ono być jednak znacznie gorsze i pełne pijanych, brutalnych, wąsatych i niedomytych banditos. Wiesz, jak jest… W końcu kobitki same chwyciły za noże, a było to w trakcie obchodów święta zmarłych. Poprzebierane, kolorowe, z kapeluszami na głowie, w czaszkowych maskach na twarzy – Córy La Muerte wymierzyły sprawiedliwość facetom. A później ruszyły przed siebie, doskonaląc swoje umiejętności walki i gromadząc nowe członkinie. Od tej pory wszystkie męskie ofiary oddają swojej Matce - śmierci.

Wiele hegemońskich córek, a czasem i żon, marzy o tym, aby przystąpić do gangu. Zdarza się, że co bardziej odważne, poduczywszy się w domu od starszego brata czy ojca władać bronią, ruszają na szlak. Podróżują od osady do osady, aż w końcu natrafią na „nowe siostry". Jeszcze częściej zwykłe gangerki, pominięte przy podziale łupów lub olane przez bossa przy gangerskich awansach, dołączają do Cór. Są tam zawsze cenione, bo zazwyczaj mają już niezłe doświadczenie w prowadzeniu walk i organizowaniu łupieżczych wypadów. Każda zdeterminowana i odważna kobieta ma szansę wstąpić do gangu i przywdziać maskę.



WYGLĄD I ORGANIZACJA GANGU

Charakterystyczne ubiory i znaki gangu wywodzą się z tradycji meksykańskiego święta zmarłych. Wszystkie gangerki wzorują swój ubiór na tradycyjnej figurze La Catrina, czyli ubranym w białą lub kolorową suknię szkielecie w kapeluszu. Groteskowa panna młoda, można rzec. Wystrojone w falbany Córy noszą na twarzach maski przedstawiające uśmiechnięte czaszki. Nie wiem, czy ubierają się tak na co dzień, czy tylko przy okazji łupieżczego wypadu w teren. Możliwe jest jednak, że to tylko kostiumy, bowiem hierarchię oznaczają za pomocą tatuaży. Każda pełnoprawna Siostra, czyli członkini gangu, ma na prawym ramieniu wytatuowaną uśmiechniętą czaszkę. Same siebie nazywają Calaveritas – czaszeczki. Zasłużone z nich, które swoją odwagą przyczynią się do zysków gangu, wybrane przez Starsze Siostry, dostępują zaszczytu posiadania kapelusza, który jest dotatuowywany do wizerunku czaszki. Gdy zasłużona lub sprytna Calaveritas obejmie przywództwo nad mniejszą bandą, do jej tatuażu czaszeczki dorabiana jest reszta kościotrupa i kapelusz, jeśli nie miała go wcześniej (co się praktycznie nie zdarza). Od tej pory nazywana jest Starszą Siostrą. Szefowa gangu jest jednak tylko jedna i skupia w swojej ręce władzę nad wszystkimi pomniejszymi grupami. Nazywają ją Najstarszą Siostrą lub La Catrina – od imienia wspomnianej już tradycyjnej figury. Tatuaż na jej prawym ramieniu, szkielet o uśmiechniętej czaszce w kapeluszu, zostaje bogato ozdobiony kolorową, falbaniastą suknią i rozbudowany. Staje się pełnym odwzorowaniem wyglądu figury La Catriny. Bardzo często zostaje powtórzony na plecach w większym rozmiarze.

KAŻDA KOBIETA TO ŚWIĘTOŚĆ. WINNO SIĘ JĄ SZANOWAĆ, O ILE SAMA SIEBIE SZANUJE

Obecnie przywódczynią Cór Śmierci, czyli Najstarszą Siostrą, jest Gloria Chavez-Rodrigez, niespełna trzydziestoletnia latynoska. Prawdziwa „baba z jajami", podobno była gladiatorka. Jej zuchwałe towarzyszki powtarzają, że na pierwszą wieść o działaniach Generała Bano rzekła: „Prędzej go wychędożę, niż się mu ukłonię". Kontroluje ona swoją grupę i podległe jej pomniejsze, których jest podobno kilkanaście. Całe zgromadzenie sióstr liczy coś około 300 kobiet, choć liczba ta stale się zmienia i nigdy nie została potwierdzona. Gang jest zhierarchizowany. Na czele każdego mniejszego oddziału stoi zawsze Starsza Siostra, która odpowiada tylko przed Glorią i jest odpowiedzialna za los i dokonania swojej grupy. Takie grupy z reguły kontrolują wyznaczony im przez Najstarszą Siostrę teren, albo wykonują bardzo konkretne zadanie. Dzielą się też swoimi łupami z Przywódczynią. Ale tak naprawdę dzielą się nimi z wszystkimi Córami La Muerte, gdyż Gloria dba o to, aby zdobyty sprzęt i inne dobrodziejstwa były uczciwie rozdzielane pomiędzy wszystkie siostry. Główny gang jest więc zdecydowanie bardziej statyczny, zabezpiecza siedzibę Przywódczyni i miejsce podziału łupów.

Gloria Chavez-Rodrigez i jej banda rezyduje gdzieś na terenach byłego Sacramento, ale dokładna lokacja nie jest znana. Żadna z dysponujących tą wiedzą Sióstr nigdy jej nie wyda, gdyż lojalność wobec gangu jest wśród nich bardzo silna. Zresztą, dopóki kobiety są zadowolone z rządów, dystrybucji dóbr i całego wachlarza opieki, to raczej nie zwrócą się przeciw Najstarszej z Sióstr. Główna kwatera gangu to nie tylko jeden wielki magazyn łupów. To też miejsce, w którym przebywać mogą kobiety, które już nie są w stanie aktywnie brać udziału w akcjach. Babcie i poważnie ranne znajdują tu swój nowy dom. Według doktryny gangu: „każda kobieta to świętość. Winno się

ją szanować, o ile sama siebie szanuje".

Dlatego żadna z sióstr nie zostaje nigdy opuszczona, gdy potrzebuje pomocy czy opieki. Jeśli któraś dożyje starości, to resztę swoich dni spędzi w Domu. Domów jest kilka, w tym wspomniany Dom Główny, będący rezydencją osobistego gangu Przywódczyni. Ich położenie jest nieznane, ale pozostają zawsze w strefie wpływów jakiejś aktywnej grupy gangerek. Kobiety w Domach zajmują się najprostszymi rzeczami: leczą i doglądają rannych sióstr, szyją i łatają odzież, przygotowują zapasy jedzenia, opiekują się dziećmi. Do ich obowiązków należy też pomoc w konserwacji i naprawach sprzętów, więc nikogo nie dziwi babcia, która po skończeniu robienia na drutach wełnianego poncho zabiera się za naprawę Glocka. Oprócz kobiet starych czy schorowanych, w Domach rezydują młode, ale nie przeznaczone do walki. To głównie babki kształcone lub dobierane pod konkretne zadania, w śród nich znajdziesz lekarki, mechaniczki samochodowe i nauczycielki walki.

MACIERZYŃSTWO

Córy La Muerte to prawdziwe córy Południa. W ich żyłach płynie gorąca krew, znane są też ze swojego ostrego temperamentu. Trudno więc oczekiwać, że żyją w celibacie. Siostrzana miłość zaś nie każdej z nich wystarcza. A facet, choć świnia, bywa czasem przydatny. Wspomniałem o dzieciach, tak, nie przesłyszałeś się. Ciąża nie jest najgorszą rzeczą, jaka się może przytrafić Calaveritas. Domy zapewniają ich dzieciom wszystko, co jest potrzebne do normalnego rozwoju. No, może poza tatusiem. Oczywiście, tyczy się to tylko dziewczynek. Od dziecka przyuczane są one do życia w gangu, chłoną jego zasady i ideologię, uczą się walki, sprytu i wytrwałości. A przede wszystkim uczą się szacunku do innych kobiet. Gdy osiągną odpowiedni wiek i sprostają wyznaczonemu im zadaniu, zostaną pełnoprawnymi Calaveritas i zdobędą swój pierwszy tatuaż.

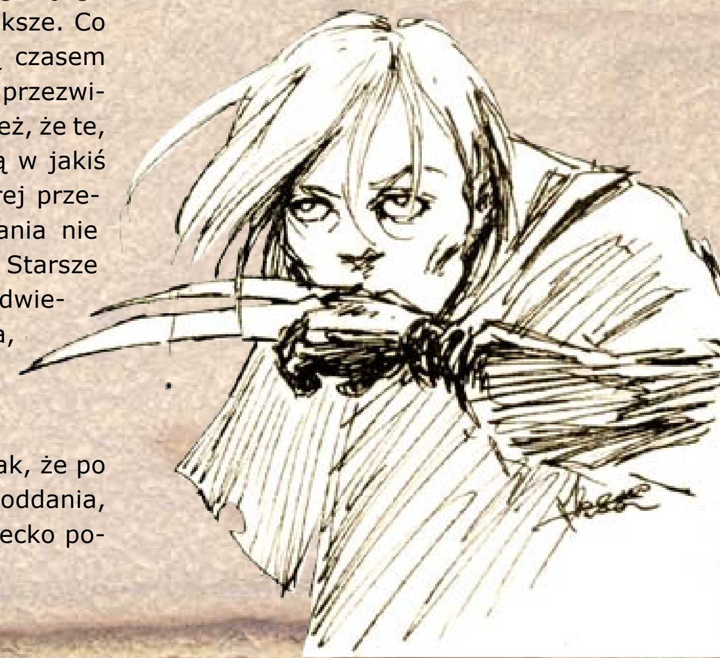
Inaczej rzecz się ma z chłopcami. Jak ci wiadomo, Córy La Muerte żywią zdrową nienawiść do wszystkiego, co ma jaja i chodzi na dwóch nogach, do tego stopnia, iż szczycą się czaszkami zabitych wrogów. Jednakże szanują siebie i to, co czasem zdarza im się nosić przez dziewięć miesięcy pod sercem, nawet jeśli okaże się być chłopcem. Malec zaraz po urodzeniu zostaje pod opieką matki – nawet najtwardsze gangerki okazują się mieć do tego talent. Gdy minie najniebezpieczniejszy dla jego zdrowia okres i dziecko nabierze sił, matka musi podjąć decyzję. Może wystąpić z gangu i ułożyć sobie życie tak, by wychować chłopca. Może mu nawet poszukać ojca, o ile oczywiście będzie chciała – lub o ile znajdzie frajera, który zechce zostać mężem Calaveritas. Córy La Muerte nie staną jej na drodze, ba, wyprawia ją w świat z posagiem w postaci kilku przydatnych gambli. Wiedzą, że siostra wychowa syna porządnie i nauczy odpowiedniego szacunku dla kobiet. Jednakże to rozwiązanie wybieranie jest bardzo rzadko, bo Calaveritas po prostu nie potrafią wrócić do poprzedniego życia i rozstać się z gangiem sióstr.

Częściej decydują się na drugą możliwość, czyli znalezienie domu malcowi. Wtedy należny im posag przekazują nowej matce, chętnej wychować dzieciaka, jak swego. Mogą same poszukać takiej nowej matki lub zdać się na wybór sióstr z gangu. Zdarza się, że przed oddaniem dzieciaka, tknięta matczyną miłością Calaveritas tatuuje mu w widocznym miejscu na drobnym ciałku czaszeczkę – jako znak ochrony Cór La Muerte. Jeśli w przyszłości syn padnie ofiarą ataku gangu, jego szanse na przeżycie będą większe. Co bardziej zapobiegliwe dodają czasem jakiś znak od siebie: inicjały, przezwisko, datę urodzin. Zdarza się też, że te, które oddały dziecko, próbują w jakiś sposób chronić osadę, w której przebywa ich syn. Takie zachowania nie są jednak pochwalane przez Starsze Siostry, podobnie jak próby odwiedzania go, czy „sprawdzania, jak rośnie". Oddając dziecko, Córa ma się od niego odciąć.

Podobno zdarza się jednak i tak, że po kilku czy kilkunastu latach od oddania, Calaveritas spotyka swoje dziecko ponownie. Niestety, najczęściej podczas akcji gangu. Niektóre widzą w tym opatrzność boską i decydują się wtedy odejść z gangu, by zadbać o dziecko. Inne dopilnowują tylko, aby za zgodą (po prawdzie – czasem i bez niej) pozostałych gangerek odszedł wolno. A jeszcze inne… Cóż, niektóre z nich stały się prawdziwymi, zimnymi sukami. Mówiłem ci przecież.

ZDOBYCZE

Calaveritas nie wybrzydzają przy łupach – nada się wszystko, poczynając od żarcia i ubrań, przez dragi i sprzęt, aż po niewolników. Ale najbardziej poszukiwanym towarem są… Tak bracie, nie pomyliłeś się – inne kobiety. Złapane poddawane są testom. Te, które w opinii Najważniejszej Siostry, bądź przywódczyni danego oddziału, mają w sobie siłę i hart ducha są rekruto-



wane do gangu. Druga poszukiwana kategoria to kobiety znające się na medycynie. Miejscowe znachorki, baby od odbierania porodów i leczenia kurzajek nie muszą się więc obawiać najazdu Cór. Pozostałe… Cóż, w ostateczności zostaną sprzedane jako niewolnice. Ale to naprawdę zdarza się bardzo rzadko, tylko gdy złapanej bliżej jest do zaszczutego i zapłakanego zwierzęcia niż kobiety. Sikające pod siebie ze strachu, smarkające od płaczu, czy nie daj boże mdlejące branki czeka więc los towaru na sprzedaż. Pytasz, co Córy robią z tymi przeciętnymi, normalnymi kobietami, które nie pasują ani na gangerki, ani na sprzedaż? Odpowiedź jest prosta – puszczają wolno. Zostawiają im nawet trochę gambli i żarcia, doradzają gdzie mogą się udać i którą drogą, by dotrzeć bezpiecznie. Prawdziwa, babska solidarność, nie ma co… Ocalone mają jednak wszędzie, gdzie dotrą, opowiadać o wielkim i silnym gangu Cór La Muerte – niezły marketing, prawda? Oj, bez żartów, nie będę ci teraz nowych słówek tłumaczyć, baranie.

Nie wspomniałem do tej pory o facetach. Cóż, bracie, nie jest to wesoły temat. Córy La Muerte mają jakiś uraz do mężczyzn i dają to odczuć każdemu napotkanemu kolesiowi. Mają do nas bardzo, hmm… przedmiotowe podejście. Dobry facet, to martwy facet. Lepszy facet, to sprzedany facet. Kapujesz? Na szczęście, chęć zysku jest u nich równie silna, jak ta mityczna uraza do jaj, więc często łapią facetów żywcem (co oznacza, że nadal mogą być nieźle poturbowani) i sprzedają. Jeśli jednak pokonają jakiegoś faceta w walce, czy uznają, że nie nadaje się na handel, to nie omieszkają zabrać sobie pamiątki. Nie, baranie, nie chodzi o cojones, a raczej o tę twoją drugą głowę. Tak, dobrze myślisz, twój łeb. Przyznam, że to najobrzydliwszy gangerski rytuał, o którym słyszałem. Odcinają facetowi głowę, a przy najbliższej sposobności obdzierają ją ze skóry i mięsni po czym suszą na hegemońskim słońcu. Mówi się, że co bardziej zasłużone Córy potrafią mieć kilkanaście bądź kilkadziesiąt takich czaszek na swoim koncie. Po prostu straszne…

Choć spotkałem kiedyś faceta, który przeżył spotkanie z Córami. Ba, nie został też sprzedany jako niewolnik. Dziwisz się i słusznie, ja też byłem zdziwiony. Anthony, bo tak mu było, przebił jeszcze tę opowieść. Jeździł po ZSA jako ochroniarz w różnych karawanach i kiedyś załapał się na taką, co jechała do Teksasu. Byli już blisko celu, gdy uderzyły na nich Córy. Wpadły z rykiem silników, motocyklowych i samochodowych, kolorowe, strojne w falbany i kapelusze, niosąc ze sobą krew, ból i zniszczenie. Wysłanniczki śmierci. Wybiły kilku facetów, resztę zostawiły przy życiu. Związany Anthony, który łapał znaczenie tylko kilku słów z ich języka, zapamiętał osłodzone delikatnym śmiechem: „Tych po lewej się sprzeda, tych po prawej odda Matce!”. I modlił się o to, aby trafić do tych po lewej.

Miał farta. Jakość towaru oceniała szefowa bandy, z groteskowym uśmiechniętym kościotrupem w idiotycznym kapeluszu na ramieniu, i kilka jej psiapsiółek, też wysoko ustawionych w hierarchii. Wyróżniały się bogatszym strojem, przepięknymi maskami i emblematami czaszki z kapeluszem, wydziaranymi jak u szefowej, na prawym ramieniu. Obejrzały sobie uważnie wszystkich zgromadzonych po lewej stronie drogi facetów. Anthony opowiadał, że chichotały przy tym niemiłosiernie, szturchały się nawzajem łokciami i pokazywały palcami co ciekawsze „okazy”. Niczym szurnięte, nastoletnie trzpiotki na potańcówce w teksańskiej stodole. W końcu z siedmiu facetów wybrały sobie czterech i związały ich niczym bydło, mocując powrozy do samochodów. Anthonemu pociemniało w oczach, bo nie był wśród wybrańców. Niecierpliwie, cały czas próbując uwolnić z więzów ręce, oczekiwał wyroku, ale Córy zajmowały się „zabezpieczaniem towaru” przed dalszą drogą.

Przyznał, ale dopiero po kilku głębszych, że o mało się nie posrał, gdy szefowa gangu z olbrzymim myśliwskim nożem w dłoni w końcu do niego podeszła. Zwłaszcza, że widział jak wcześniej odcina nim łeb gościa z grupy „po prawej”. Był jednak na tyle twardy, że podniósł głowę i spojrzał dziwce w oczy, podobno całkiem ładne na dodatek. Ona zaś wyszczerzyła równe, jasne zęby w szelmowskim uśmiechu i opierając nonszalancko dłonie na biodrach, pochyliła się ku niemu. Już kombinował, jak tu ją z dyńki pociągnąć, gdy usłyszał: „Hej białasie! Układ jest taki – ty mi dogodzisz, najlepiej jak potrafisz, a ja puszczę cię wolno, jeśli będę zadowolona. Wszystko w twoich rękach. Co ty na to?”. Cóż miał chłop robić… Zgodził się i odeszli na bok, lecz nawet podczas igraszek szefową pilnowały jej siostry. Podobno była wymagająca jak cholera, ale zadowolona jeszcze bardziej. Ile w tym prawdy, a ile kolorowania Anthonego – ja nie wiem. Tak czy siak, jeśli mu wierzyć, to on i dwóch jego kumpli porządnym pieprzeniem wykupili swoje życia. Optymistyczne, prawda?

Jedno jest pewne. Jeśli kiedyś spotkasz na swojej drodze Córy La Muerte, to nie próbuj zgrywać twardziela, tylko wiej ile siły w nogach. A gdy to niemożliwe – módl się, aby trafić na właściwą stronę podczas podziału łupów.

JEŚLI KIEDYŚ SPOTKASZ NA SWOJEJ DRODZE CÓRY LA MUERTE, TO NIE PRÓBUJ ZGRYWAĆ TWARDZIELA, TYLKO WIEJ ILE SIŁY W NOGACH.

Tekst pochodzi z neuroshimowego bloga Pod Martwym Mutkiem

Bartosz Majorczyk

FRONT
Nowe Pochodzenie

BONUS: +1 DO CHARAKTERU

Jesteś dzieckiem frontu. Dzieckiem wojny. Męczy cię ciągłe tłumaczenie, jak to jest możliwe. Masz już dosyć opowiadania, że na Froncie też są kobiety, że gotują, leczą i walczą razem z mężczyznami i że za co się nie wezmą biją facetów na głowę.

Ty jesteś synem jednej z tych bohaterek. Przebiegłej i twardej, a jednocześnie czułej i troskliwej. O swoim ojcu nie wspominasz bo przecież wiadomo jak to jest, bo w takim miejscu i w takich warunkach trwale związki to rzadkość. Z resztą, czemu się dziwić, bo kiedy człowiek balansuje bez przerwy na krawędzi i już dawno pożegnał się z życiem, jedyne, co może go motywować do przetrwania, to obietnica ciepłej strawy, opieki i odrobiny zwyczajnej ludzkiej czułości, jaką potrafią dać tylko kobiety. Gdyby nie one, front już dawno by się rozsypał, a Moloch dobijałby się właśnie do Meksów i Piratów z okolic Miami. Być dzieckiem na froncie, to urodzić się w mundurze. Tam nie ma czasu na dzieciństwo, bo i Moloch nie zwykł prowadzić żłobków. Odkąd pamiętasz, naturalnym elementem twojego krajobrazu były zasieki, transzeje i okopy. Za poduszkę służył ci worek z piaskiem a za kocyk kawał brezentu w piaskowym kolorze. Zamiast grzechotek miałeś granaty a mleko piłeś z manierki. W czasie świąt Bożego Narodzenia owijałeś zaschłe drzewo drutem kolczastym. Gdy tylko podrosłeś na tyle, aby utrzymać karabin lub łopatę, zostałeś wciągnięty w brutalne frontowe życie. Nie było taryfy ulgowej więc robiłeś to co inni: kopałeś, walczyłeś i uciekałeś. Powtarzalne jak mantra. Dzien po dniu. Przywykłeś do gazu, przywykłeś do powietrza gęstego od ołowiu, przywykłeś do ciągłego napięcia i przywykłeś do śmierci. Po prostu o tym nie myślisz. Robisz swoje. Ta filozofia towarzyszy ci wszędzie, nawet w obcym dla ciebie świecie na południu Zasranych Stanów. Nie patrzysz na przeciwności. Działasz. Po prostu.

CECHY (WYBIERZ JEDNĄ Z NICH):

☢ SAPER

Jesteś wirtuozem łopaty. Nawet po ciemku wykopiesz modelowy okop. Za pomocna drutu kolczastego tworzysz bariery nie do przejścia, a z granatów i sznurka w mgnieniu oka przygotujesz niespodziankę dla wrogów. Rozpoczynasz grę z „ Materiały wybuchowe" i „Przygotowywanie pułapek" na poziomie 2, a tworzone przez ciebie lub pod twoją komendą umocnienia chronią lepiej, i wymagają mniej czasu na przygotowanie.

☢ MARATOŃCZYK

Jeśli dowódca nie przestanie biec to przysięgam że go zastrzelę…

Całe życie w biegu. Ledwo co przeniosłeś kilkanaście worków z piaskiem i wykopałeś wilczy dół, a tu nagle łączność z drugim odcinkiem została zerwana i trzeba osobiście przekazać im rozkazy. Dwa kilometry w gęstym od spalin powietrzu. Wracasz, a tu ewakuacja i trzeba w oka mgnieniu zwinąć sprzęt i spieprzać, zanim rozjadą was Juggernauty. Ledwo odskoczyliście, na bezpieczną odległość a tu znów trzeba działać. Umocnienia same się nie przygotują! Kondycyjnie nic was nie zagnie. Rozpoczynasz z umiejętnością „Kondycja" ozdobioną wartością 2, a wszystkie testy są dla ciebie o poziom niższe.

☢ ZNIECZULICA

To co że strzelają. Mają czym, to i strzelają…

Jak byłeś mały, świst kul zastępował ci kołysankę. Huk broni palnej, czy też padające blisko ciebie strzały nie robią na tobie żadnego wrażenia. Co więcej łatwiej od innych rozpoznajesz typ broni, z której ktoś zagęszcza powietrze wokół siebie. Bohater nie musi rzucać testów morale, gdy znajdzie się pod ostrzałem. Efekt psychologiczny świszczących w powietrzu kul w żaden sposób na niego nie działa.

☢ FRONTOWE ZNAJOMOŚCI

„Przywódca Los Diablos? To przecież Juan Martinez. Mój ziomek z czasów Frontu".

Nic tak nie zbliża jak leżenie w tym samym wypełnionym cuchnącym błotem okopie, kiedy nad głową przewala się Mobsprzęt, powietrze jest gęste od gazu, a wy dysponujecie tylko jedną maską przeciwgazową na trzech. Bohater na starcie ma dodatkowo dwóch „Przyjaciół na śmierć i życie", połączonych z nim wspólną historią z Frontu.. Mistrz Gry sam określa gdzie prawdopodobnie teraz żyją (wybór wg mapki oznaczającej zasięg reputacji) oraz jaki jest ich status (Rzut k20 – im wyższy wynik, tym wyższe znaczenie przyjaciela. Przy 1 kumpel będzie śmierdzącym kloszardem, przy 20 może być kimś naprawdę znacznym – decyzja MG)

ZNASZ TE MIEJSCA? NOWE LOKACJE



POZNAJ JE NA NOWO

ODKRYJ JE W "NOWEJ ERZE"

NEUROSHIMA

JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER



Il. Piotr Foksowicz

NEUROSHIMA TACTICS

Silna ekipa Tacticsowa działała ostro w Toruniu na Coperniconie, Neuro zaś odwiedził między innymi Bielsko-Białą, Kraków i Wrocław. W każdym miejscu we współpracy z lokalnymi sklepami zorganizowany został event. W Gnomie (Bielsko) był to pokaz gry, w Vanaheimie (Kraków) inauguracja ligi, w Planszówczece (Wrocław) odbył się turniej i wystartuje liga.

Ruszył ogólnopolski ranking graczy. Zgodnie z zapowiedzią każdy turniej to nie tylko możliwość rywalizacji na miejscu, ale także punkty do ogólnego rankingu. Wszystko to z myślą o mistrzostwach Polski 2012! Aktualny stan dostępny jest na społecznościowej stronie gry.

Opublikowaliśmy nowy zestaw przydanych plików: Zebrane razem tabele broni i ekwipunku (by nie trzeba było już grzebać po całym podręczniku) oraz zasady Akumulatora na jednej stronie (w myśl zasady „Print and play”). Pliki do ściągnięcia ze strony społecznościowej.

Lada moment spodziewamy się dostawy październikowych blisterów, czyli prezentowanych na następnej stronie Hybryd i Szponów.

Tymczasem pracujemy nad blisterami listopadowymi. Właśnie jesteśmy na etapie akceptacji konceptartów i przyjmowania pierwszych rzeźb punków oraz szturmowców.

Razem z prezentacją tych modeli będzie nam miło przedstawić nowych grafików, którzy razem z nami pracują nad linią NSTactics.

Rusza kolejna seria testów kampanii. Po ostatnio rozegranej mamy już wyszlifowany komplet zasad. Kolejne rozgrywki potrzebne są już wyłącznie do testów części spośród kilkudziesięciu elementów (siedziby, miejsca, sprzęt kampanijny, itp.). Kiedy gotowy zestaw? Naprawdę tak szybko, jak to tylko możliwe.

Nowości Października

Mam dla was same dobre wieści. **Neuroshima Tactics** codziennie zdobywa coraz większą popularność. Każdego tygodnia organizujemy pokazy w wielu miejscach w kraju. Każdego tygodnia dowiadujemy się, że drugie tyle eventów organizują fani Neuroshimy Tactics. Rośnie liczba sklepów, które włączyły Tacticsa do swojej oferty. Obiecaliśmy, że rozkręcimy scenę turniejową i rozkręcamy.

Obiecaliśmy też coś więcej, to że każdego miesiąca będziemy rzucać na rynek **nowe wzory** figurek. Obiecaliśmy, że nowe modele będą **jeszcze lepszej jakości** i słowa dotrzymujemy **– odlewamy je w Wielkiej Brytanii.** Obiecaliśmy, że kolejne modele będą wieloczęściowe i właśnie takie się produkują.

Na przełomie października i listopada trafią do sprzedaży cztery nowe wzory figurek i każda z nich będzie wieloczęściowa. Samemu **zdecydujesz** czy wielkie ostrze Szpona ma dotykać ziemi, czy wzniesione grozić przeciwnikowi gwałtownym uderzeniem. Ty zdecydujesz, w którą stronę będzie wycelowany karabin Hybrydy.



Szpony

Żądni krwi koneserzy ludzkich wnętrzności, spece od wypruwania flaków, na setkę biegający szybciej niż Ben Johnson po końskiej dawce dopalaczy. Spójrz jak szczerzą kły, jak patrzą na ciebie ze smakiem, jak dumnie prezentują zakrwawione, ostre jak brzytwa Szpony. Zwróć uwagę na silną, żylastą sylwetkę, na obwody wzmacniające percepcję, na akcelerator pierwotnych instynktów. Guzowaty, przerośnięty kręgosłup oraz liczne wybroczyny na skórze dodają im tylko zmysłowego uroku. Jeśli widzisz to wszystko, jeśli zdążyłeś się im przyjrzeć, jeśli dostrzegasz detale, możesz być pewien, że to ostatnia rzecz, którą widziałeś. Za sekundę będziesz trupem.

BLISTER - 2 nowe wzory Szponów

Hybrydy

Aby zrobić dobrą Hybrydę potrzebujesz trochę złomu, masę drutów, nieco blachy, dwa wiadra świeżych flaków, spawarkę elektryczną, piłę tarczową, karabin oraz igłę i nici. Bierzesz to wszystko i mieszasz ze sobą w dowolnych proporcjach, pamiętając, aby we flaki powtykać druty, złom pospawać z blachą i co się da owinąć skórą, oraz pozszywać, żeby farsz nie wypływał. Efekt murowany - masz gotową maszynę, na której widok, nawet Hulk Hogan pobrudzi swoje kalesony.

BLISTER - 2 nowe wzory Hybryd



GRY PLANSZOWE

W NUMERZE:

Trzeba myśleć: O interakcji w Nowej Erze cz. II

PLANSZOWY TELEGRAF:

Nowa Era zaliczyła drobny poślizg w drukarni i trafia do sprzedaży tuż po Essen, a nie tuż przed Essen, jak zapowiadaliśmy. Za poślizg serdecznie przepraszamy!

Po Essen rozpoczyna się wysyłka dodatkowych 10 kart do Pret-a-Porter, które wymyśliliśmy specjalnie na potrzeby II edycji. Nowe karty za darmo otrzymają wszyscy posiadacze I edycji gry, wystarczy zgłosić się do nas drogą mailową!

Nowa Era otrzymała ocenę 10/10 oraz nagrodę G@mebox Star przyznawaną przez Franka Kulkmana, najsłynniejszego niemieckiego recenzenta, twórcy serwisu boardgame.de

Nowa era otrzymała także ocenę 10/10 w recenzji WRS na łamach najnowszego ŚGP oraz ocenę 9.5/10 na łamach wideopodcastu Wookiego. Wooki, zaniżasz nam chłopie średnią!

Z Essen ponownie udało nam się powrócić z tarczą, sprzedaliśmy wszystkie pudełka Nowej Ery oraz Pret-a-Porter jakie zabraliśmy do Essen. Nasze bagażniki jak co roku pełne były gier... które kupiliśmy sobie na targach!

Podczas targów w Essen nagraliśmy 3 odcinki podcastu (w języku angielskim), opowiadając o tym co dzieje się ciekawego na targach. Kto jeszcze nie słuchał - niech wskakuje na angielską stronę Portalu: portalpublishing.eu!

Rekordu Polski w rozgrywce solo w 51. Stanie świat nie pobił. Najlepszy wynik to 131 punktów uzyskany przez brytyjczyka Russa! Nasza Arti is the best!

Bruno Faidutti zrecenzował i dodał do Biblioteki Gier Idealnych naszego ukochanego Witchcrafta. Lepiej późno niż wcale.

Do sklepów trafił 19. numer Świata gier planszowych. Za jego przygotowanie odpowiada nowy redaktor naczelny pisma, Mirek „Tycjan" Gucwa. W numerze znajdziecie m.in. przegląd polskich premier na targach w Essen, wywiady z Martinem Wallacem („Boże igrzysko", „Automobile", „Świat Dysku: Ankh Morpork") i żonami projektantów gier, artykuły



o planszówkach na urządzenia mobilne i projekcie kickstarter, a także pokaźny zestaw recenzji i fajne konkursy z nagrodami. Dodatkowo jako bonus załączana jest jedna z czterech kart do gry „Na chwałę Rzymu".

W październiku wydrukowaliśmy do testów najnowszą armię do Neuroshimy Hex przygotowaną przez Michała Oracza. Oj, będzie się działo w 2012 roku!

Ruszyła produkcja nowej partii z dawna oczekiwanego dodatku Duel do NS Hex.

Ignacy Trzewiczek

Trzeba myśleć!

O interakcji w „Nowej Erze"

A zatem interakcja w 51. Stanie. To cholerstwo, które nie dawało mi spać przez prawie rok czasu. To coś, czego nie potrafiłem wymyśleć przez długie miesiące. To coś co pojawiło się nagle, nie wiedzieć jak i od razu działało...

51. Stan to gra w budowanie swojej małej cywilizacji. Wystawiasz budynki, które produkują ci surowce, wystawiasz budynki, które dają ci ludków lub określone zdolności, a potem wystawiasz i budynki, które potrafią zamieniać różne surowce w Punkty Zwycięstwa. Nic nowego. Znacie to z setek gier. Jeden budynek produkuje mi paliwo, inny pozwala sprzedawać paliwo za Punkty Zwycięstwa. Klasyczne budowanie combosów.

Problem, którego nie potrafiłem rozwiązać polegał na tym, iż jakakolwiek próba wprowadzenia bezpośredniej interakcji polegającej na rozwalaniu budynków sprawiała, że cały mechanizm, który dany gracz sobie mozolnie zbudował rozwalał się w drobny mak. Wpierw wystawiłeś kartę, która daje ci paliwo, potem wystawiłeś kartę, która daje ci tyle paliwa ile masz już wystawionych kart paliwa, potem wystawiasz Handlarza ropą, czyli kartę, która zamienia paliwo w Punkty Zwycięstwa i właśnie chcesz rozpocząć bieg ku zwycięstwu... A tymczasem przeciwnik robi ci wjazd na Handlarza paliwem, zabija go i całe twoje kombo rozpada się jak domek z kart. Na cholerę ci teraz te trzy paliwa co turę?

Tu był problem. Gracze budowali skomplikowane układy pomiędzy kartami, które tworzyły ładnie funkcjonujący mechanizm. Pojawiała się negatywna interakcja i cały mechanizm padał na ryj.



Z pomocą przyszedł układ kart na stole, który w 51. Stanie jest dość sztywno określony. Karty produkujące surowce ustawione są w pierwszym rzędzie, karty z Cechą w drugim, a karty z Akcją w trzecim rzędzie. Wymyśliłem to kawał czasu temu, by graczom łatwiej było odnaleźć się w gąszczu kart leżących na stole.

Hej!, pomyślałem tamtej pamiętnej nocy, a gdyby karty Produkujące atakowało się łatwiej, a karty z Akcją trudniej? Plastycznie wyglądało to bardzo ciekawie - im bardziej wgłąb kart przeciwnego gracza, tym trudniej tam atakować...

Atak na Lokacje przeciwnika może mieć zróżnicowaną trudność - to rozwiązywało wszystkie moje problemy! Karty z pierwszego rzędu, te najpowszech-niejsze, możliwe





- tak naprawdę - do zastąpienia poprzez podpisane kontrakty byłyby bardzo podatne na ataki, podczas gdy karty z Akcją, te o które tak drżałem, o które tak się martwiłem, byłyby piekielnie trudne do rozwalenia!

Pstryk, i wszystko działa.

Możesz zaatakować przeciwnika. Jest interakcja. Jego lokacje produkcyjne są w odległości 3 od ciebie. Zrobisz to bez większego problemu. Jego Lokacje z Cechą to odległość 4. Jego Lokacje z Akcją to już odległość 5. Będziesz musiał pozbierać sporą kupkę żetonów, żeby osiągnąć taki zasięg...

Czekałem na to rok.



Mam obsesję na punkcie wyborów. Chcę umieszczać je w każdej mojej grze. W każdej grze, w każdym jej zakamarku. Chciałem by decyzja o atakowaniu przeciwnika to był wybór. Byś - nawet mając możliwość ataku - zastanawiał się, czy na pewno chcesz to zrobić, czy na pewno warto atakować.

Kiedy zaatakujesz Lokację przeciwnika, otrzymujesz od razu (tak, od razu!) wszystko to co jest pokazane w czerwonej części zaatakowanej karty. Palisz Lokację, bierzesz łup, wszystko pięknie, prawda?

No nie do końca. Po pierwsze, zaatakowany otrzyma to co jest w niebieskiej części karty. Zdołał, uciekając przed tobą, zwinąć jakieś resztki sprzętu. Napadasz Szkołę? Świetnie. Dostaniesz trzech robotników, ale zaatakowany



dostanie jednego. Ktoś ze Szkoły zdążył uciec.

Po drugie, spalona Lokacja odwracana jest rewersem do góry i pozostaje na stole. Płacąc Cegłówką można na jej miejsce wprowadzić dowolną kartę z ręki. Tak, nawet taką o odległości 3. Tak, nikt tu nie pyta o Typ wprowadzanej karty. Dowolną kartę z ręki. Ta akcja nazywa się Rekonstrukcja. Goście cię spalili? No to bierzesz Cegły i na tym miejscu stawiasz coś nowego. Cokolwiek. Cokolwiek fajnego masz teraz na ręce...

Stało się bardzo ciekawie.

Atakowanie jest piekielnie opłacalne - od razu otrzymujesz w łapki kupę gorącego stuffu. Z drugiej strony przeciwnik też coś tam dostanie, mniej niż ty, ale jednak coś mu wpadnie w łapy. I co więcej, jeszcze sobie na gruzach postawi coś ciekawego... Żeby go szlag!

Wybór. Wybory są dobre. Wybory sprawiają, że gracze zagryzają zęby. Wybory sprawiają, że przeklinasz pod nosem i nie wiesz co zrobić. Wybory sprawiają, że chcesz zagrać w grę jeszcze raz, bo wiesz, że popełniłeś błąd i tym razem zagrasz inaczej...

Trzeba myśleś. Trzeba kalkulować. Trzeba sprawdzać, czy atakując daną Lokację, wyrządzimy przeciwnikowi krzywdę. Bo jeśli nie, to być może, zupełnie niechcący wyrządzimy mu przysługę. A to boli. Jak strzał w kolano. Boli, kurczę, jak diabli.

Ignacy Trzewiczek

Zanim zabijesz...

O ikonach w „Nowej Erze"

Biorę do ręki żeton reprezentujący 1 Punkt Zwycięstwa w 51. Stanie. Biorę też kartę, której działanie to: "Daje 1 Punkt Zwycięstwa." Porównuję.

Szpaku, możesz mi wyjaśnić dlaczego ikona na tej karcie różni się od ikony na żetonie?

"Nie mam pojęcia, Michał to projektował."

"Michał to projektował, ja to akceptowałem do druku, a armia testerów tego nie wyłapała. Nie chodzi o szukanie winnego."

"No to nie wiem."

"Ja wiem. Bo jesteśmy kretynami."



Nieprawdopodobne jest jak bardzo tracisz perspektywę kiedy siedzisz w czymś po uszy, kiedy oddajesz temu całe serce i cały swój czas. Potrzebowałem kilku miesięcy odsapki od 51. Stanu, by złapać na nowo odpowiednią perspektywę, by spojrzeć na grę chłodnym okiem, by móc dostrzec rzeczy, których wcześniej nie miałem szans zobaczyć.

Jedną z nich było kilka absurdalnych pomysłów w ikonografii gry. No bo bądźmy poważni - co za kretyn umieszcza na karcie inną ikonę niż na żetonie i każe wszystkim się uczyć, że te dwie ikonki znaczą dokładnie to samo? That would be me. Kretyn.

Kiedy więc złapaliśmy w firmie odpowiednią perspektywę, kiedy odzyskaliśmy chłodne umysły dla tego projektu dostrzegliśmy, iż kilka rzeczy w 51. Stanie można poprawić. Że kilka drobnych zmian w ikonach sprawi, że gra będzie o wiele łatwiejsza do pojęcia i nauczenia się.

'Co robimy?' spytałem w Firmie. 'Zmieniamy ikony?'

'Ludzie zrobią nam z dupy garaż. Jeśli wydamy dodatek do gry z innymi ikonami niż podstawowa gra, ukrzyżują cię.'

'Dzięki.'

'Nie no, mówię poważnie. Jesteś trupem. Ogłoś na BGG, że Nowa Era będzie miała inne ikony. Daję ci dwie godziny, zanim rozpęta się piekło.'



Kontaktuję się z Piotrem z Rebela, moim dystrybutorem. Akurat ma dobry humor.

'Co tam Trzewik? Wymyśliłeś coś nowego?'

'Tak.'

'Super. Będzie hit?'

'Oj, będzie o tym głośno, zapewniam. Wiesz Piotr, wymyśliłem nowe ikony do 51. Stanu.'

'Co?'

'Słuchaj, mam pomysł na nowe ikony w 51. Stanie. Moglibyśmy w Nowej Erze



zaprezentować poprawioną ikonografię.’

‘Po co?’

‘Zrobiłem kilka drobnych zmian i wszystko jest o wiele czytelniejsze. Gra jest o wiele prostsza. Ludzie będą mieli mniej problemów z graniem.’

‘Trzewik, nie można zmieniać ikon w grze. Gracze się wściekną’

‘Mam dawać do druku dodatek ze starymi ikonami, mimo że mam na biurku zestaw, który jest lepszy?’

‘Nie wiem Trzewik. Ale nie można zmieniać ikon.’



Łapię na Skype mojego przyjaciela z Francji, Yanna.

‘Hej. Mogę cię prosić o opinię?’

‘Jasne.’

‘Poprawiłem ikony w 51. Stanie i rozważam użycie ich w Nowej Erze. Mogę ci je pokazać?’

‘Chcesz zmieniać ikony? Dodatek będzie miał inne ikony niż podstawka?’

‘To są trzy drobne zmiany. Rzucisz okiem?’

‘Dawaj.’

Ślę mu kilka kart.

‘Wszystko co jest w regułach żetonem, jest teraz ujednolicone i wylądowało w kółku. Wszystko co jest akcją dostało żółtą strzałeczkę z boku do zaznaczenia, że to akcja. No i poprawiłem te kretyńskie Punkty Zwycięstwa’

‘Yhm, widzę.’

‘Zrobimy test? Powiedz mi czy rozumiesz jak działają te karty. Mów po kolei ich działanie.’

Yann mówi jak interpretuje działanie kart. Trafia 100%, zinterpretował poprawnie wszystkie z kart jakie mu przesłałem.

‘I co?’

‘Nowe ikony są o wiele lepsze. Nie lepsze, ale o wiele lepsze.’

‘I co mam zrobić?’

‘Wiesz, że gracze cię ukrzyżują?’

‘Yann, prosze, nie dobijaj mnie.’



Dodaliśmy żółtą strzałkę, by zaznaczyć, że dana ikona oznacza akcję. Wszystkie inne ikonki włożyliśmy w kółeczko, by zaznaczyć, że chodzi o żeton, a nie o akcję. Kurczę, to tak piekielnie niewiele, a gra zyskała w stopniu, jakiego bym nigdy nie podejrzewał. Nagle wszystko stało się jasne, nagle testerzy przestali zadawać mi dziesiątki pytań, nagle po prostu zaczeli grać i czerpać przyjemność z gry.



Zmieniłem ikony. Tak, jestem tym gościem, który dokonał czegoś, czego robić nie wolno - dodatek do 51. Stanu ma inne ikony niż wersja podstawowa. Zrobiłem to. Mógłbym opowiadać, że co roku Apple wypuszcza nowego Iphona, bo wiecznie wpadają na nowe pomysły i poprawiają. Mógłbym opowiadać, że co roku na rynek trafia nowa FIFA, nowy Pro Evolution Soccer, nowe samochody, nowe telewizory, że każdy stara się rozwijać i dawać rok w rok coś lepszego.

Nie będę opowiadał głodnych kawałków o tym, że wszystko się zmienia.

Zrobiłem to, bo nowe ikony są lepsze. Będzie Wam się lepiej grało. A to jest dla mnie najważniejsze.

Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



gry fabularne

http://gry-fabularne.pl

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota